

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

APPLICANT(S): Dong-Kyu LEE
SERIAL NO.: not yet assigned
FILED: herewith
FOR: **METHOD FOR RESELLING CONTENT**
DATED: February 11, 2004

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

TRANSMITTAL OF PRIORITY DOCUMENTS

Sir:

Enclosed is a certified copy of Korean Patent Appln. No.

2003-10349 filed on February 19, 2003, from which priority is claimed under 35
U.S.C. §119.

Respectfully submitted,



Paul J. Farrell, Esq.
Reg. No. 33,494
Attorney for Applicant(s)

DILWORTH & BARRESE, LLP
333 Earle Ovington Blvd.
Uniondale, NY 11553
(516) 228-8484

CERTIFICATION UNDER 37 C.F.R. 1.10

I hereby certify that this New Application Transmittal and the documents referred to as enclosed therein are being deposited with the United States Postal Service in an envelope as "Express Mail Post Office to Addressee" Mail Label Number EL 995747245 US addressed to: Commissioner for Patents, P.O. Box 1450, Alexandria, VA 22313-1450 on the date listed below.

Dated: February 11, 2004



Jeff Kirshner



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto is a true copy from the records of the Korean Intellectual Property Office.

출원 번호 : 10-2003-0010349
Application Number

출원 년 월 일 : 2003년 02월 19일
Date of Application FEB 19, 2003

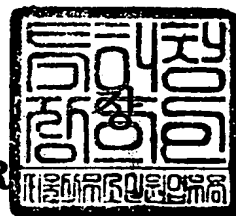
출원인 : 삼성전자주식회사
Applicant(s) SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.



2003 년 03 월 27 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서지사항】

【서류명】 특허출원서
【권리구분】 특허
【수신처】 특허청장
【참조번호】 0001
【제출일자】 2003.02.19
【국제특허분류】 G06F
【발명의 명칭】 콘텐츠 재판매 방법
【발명의 영문명칭】 METHOD FOR RESALING CONTENTS
【출원인】

【명칭】 삼성전자 주식회사

【출원인코드】 1-1998-104271-3

【대리인】

【성명】 이건주

【대리인코드】 9-1998-000339-8

【포괄위임등록번호】 2003-001449-1

【발명자】

【성명의 국문표기】 이동규

【성명의 영문표기】 LEE, Dong Kyu

【주민등록번호】 760320-1052416

【우편번호】 420-013

【주소】 경기도 부천시 원미구 심곡3동 347-16 미주연립 A동 305호

【국적】 KR

【심사청구】 청구

【취지】 특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 이건주 (인)

【수수료】

【기본출원료】 20 면 29,000 원

【가산출원료】 5 면 5,000 원

【우선권주장료】 0 건 0 원

【심사청구료】 15 항 589,000 원

【합계】 623,000 원

【요약서】**【요약】**

본 발명은 통신망을 이용하여 소정의 콘텐츠를 재판매하고자 하는 판매자의 요청에 응답하여 판매단말로부터 재판매 대상 콘텐츠에 대한 판매정보를 입력받아 중고컨텐츠로 등록하는 제1 과정과, 상기 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 구매자의 요청에 응답하여 대응되는 중고컨텐츠를 구매단말에게 제공하고 그 판매정보를 상기 판매단말에게 전송하는 제2 과정과, 상기 구매자에게 상기 중고컨텐츠에 대한 요금을 부과한 후 상기 판매자에게 상기 중고컨텐츠 판매요금을 보상하는 제3 과정을 포함하여, 유료 콘텐츠가 삭제되는 시점에 남아 있는 잔여 사용권한에 대한 비용을 사용자가 회수할 수 있도록 할 수 있는 장점이 있다.

【대표도】

도 2

【색인어】

컨텐츠, 재판매

【명세서】**【발명의 명칭】**

컨텐츠 재판매 방법{METHOD FOR RESALING CONTENTS}

【도면의 간단한 설명】

도 1은 통상적인 컨텐츠 거래절차에 대한 개략적인 처리절차도,
도 2는 본 발명의 제1 실시 예에 따른 컨텐츠 재판매 방법에 대한 처리절차도,
도 3은 본 발명의 제2 실시 예에 따른 컨텐츠 재판매 방법에 대한 처리 절차도,
도 4a 및 도 4b는 통상적인 컨텐츠 제공서버에서 컨텐츠를 관리하기 위한 데이터베이스 구조에 대한 예시도,
도 5a 및 도 5b는 본 발명의 제1 및 제2 실시 예에 따라 컨텐츠를 재판매하기 위해 중고컨텐츠를 관리하는 데이터베이스 구조에 대한 예시도,
도 6은 본 발명의 제1 및 제2 실시 예에 따라 컨텐츠를 재판매하기 위해 중고컨텐츠와 단말기간에 송/수신하는 데이터 포맷에 대한 예시도.

【발명의 상세한 설명】**【발명의 목적】****【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】**

<7> 본 발명은 컨텐츠 판매 방법에 관한 것으로서, 특히, 이동통신망을 이용한 컨텐츠 재판매 방법에 관한 것이다.

- <8> 최근 들어 통신기기(예컨대, 이동통신기기 및 컴퓨터(PC) 등)를 이용한 콘텐츠 사용이 급증하고 있다. 따라서, 콘텐츠들을 통신망(예컨대, 이동통신망 및 인터넷 등)을 이용하여 사고 파는 콘텐츠 시장이 활성화되고 있다.
- <9> 도 1은 통상적인 콘텐츠 거래절차에 대한 개략적인 처리절차도로서, 이동통신단말(10)과 콘텐츠 제공 서버(20)간에 이루어지는 콘텐츠 거래절차를 도시하고 있다. 도 1을 참조하면, 소정의 콘텐츠를 구매하고자 하는 이동통신망 가입자가 단말(10)을 이용하여 서버(20)에 접속한 후 해당 콘텐츠에 대한 구매를 요구할 경우(S10) 서버(20)는 단말(10)에게 해당 콘텐츠를 제공한 후(S20) 그 콘텐츠에 대한 요금을 청구한다(S30). 그러면, 단말(10)은 해당 콘텐츠에 대한 요금을 서버(20)에게 지불한다(S40). 이 때, 해당 콘텐츠에 대한 요금은, 통상적으로, 이동통신서비스 사업자가 해당 단말(10)의 사용자에게 이동통신요금을 청구할 때 합산하여 청구하고, 단말(10)의 사용자는 이동통신서비스 사업자에게 상기 콘텐츠에 대한 요금이 포함된 이동통신요금을 지불함으로써 지불하게 된다.
- <10> 그런데, 이러한 콘텐츠는 해당 단말기에 데이터가 있는 동안만 유효할 뿐이다. 즉, 사용자가 해당 콘텐츠를 구매해서 사용한 후 해당 단말기에서 삭제하면 그 콘텐츠에 대한 사용권한이 없어진다.
- <11> 특히, 사용자가 일정기간 또는 일정횟수 동안 사용할 수 있는 콘텐츠를 구매한 후 그 기간 또는 횟수만큼 해당 콘텐츠를 다 사용하지 못하고 해당 콘텐츠를 삭제하면 그 콘텐츠에 대한 잔여 사용권한이 소멸된다. 이 경우 상기와 같이 사용권한이 제한된 유료

컨텐츠를 구매한 사용자는 상기 컨텐츠 구매시 지불한 금액 중 잔여 사용권한에 대한 비용을 허비하게 되는 단점이 있었다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <12> 본 발명은 이러한 종래의 문제점을 보완하기 위해 안출된 것으로서, 본 발명의 제1 목적은 유료 컨텐츠가 삭제되는 시점에 남아 있는 잔여 사용권한에 대한 비용을 사용자가 회수할 수 있는 컨텐츠 재판매 방법을 제공함에 있다.
- <13> 본 발명의 제2 목적은 휴대기기를 통해 컨텐츠를 이용하는 사용자들 및 컨텐츠 제공자들에게 새로운 수익 창출의 기회를 부여하는 컨텐츠 재판매 방법을 제공함에 있다.
- <14> 본 발명의 제3 목적은 휴대기기를 이용한 컨텐츠 시장의 활성화를 추구하는 컨텐츠 재판매 방법을 제공함에 있다.

【발명의 구성 및 작용】

- <15> 상기 목적을 달성하기 위해 본 발명에서 제공하는 컨텐츠 재판매 방법은 통신망을 이용하여 소정의 컨텐츠를 재판매하고자 하는 판매자의 요청에 응답하여 판매단말로부터 재판매 대상 컨텐츠에 대한 판매정보를 입력받아 중고컨텐츠로 등록하는 제1 과정과, 상기 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 구매자의 요청에 응답하여 대응되는 중고컨텐츠를 구매단말에게 제공하고 그 판매정보를 상기 판매단말에게 전송하는 제2 과정과, 상기 구매자에게 상기 중고컨텐츠에 대한 요금을 부과한 후 상기 판매자에게 상기 중고컨텐츠 판매요금을 보상하는 제3 과정을 포함하는 것을 특징으로 한다.

- <16> 이하, 본 발명의 바람직한 실시 예들을 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다. 도면들 중 동일한 구성요소들은 가능한 한 어느 곳에서든지 동일한 부호들로 나타내고 있음에 유의해야 한다. 또한 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있는 공지 기능 및 구성에 대한 상세한 설명은 생략한다.
- <17> 도 2는 본 발명의 제1 실시 예에 따른 콘텐츠 재판매 방법에 대한 처리절차도이다. 도 2의 예에서는 콘텐츠를 최초로 제공한 서버(일명, 콘텐츠서버)와 그 콘텐츠를 재판매하는 서버(일명, 중고서버)가 동일한 경우에 대하여 예시하였다.
- <18> 도 2를 참조하면, 본 발명의 제1 실시 예에 따른 콘텐츠 재판매 방법은 중고콘텐츠 등록과정(S102 내지 S112)과, 중고콘텐츠 판매과정(S114 내지 S122)과, 판매결과처리과정(S124 및 S126)을 포함한다. 즉, 콘텐츠서버로부터 단말을 이용하여 소정의 콘텐츠를 구매한 사용자(판매자)가 본 발명의 제1 실시 예에 따라 그 콘텐츠를 재판매하고자 하는 경우 상기 사용자는 그 콘텐츠가 저장된 단말(110)을 이용하여 중고서버(120)에 접속한 후 재판매하고자 하는 콘텐츠(일명, 중고 콘텐츠)를 중고서버(120)에 등록한다(S102 내지 S112). 그러면, 중고서버(120)는 중고콘텐츠를 구매하고자 하는 구매자(단말(130))의 요청을 받아 이를 처리한 후(S114 내지 S122) 그 결과를 판매자(단말(110))에게 전달한다(S124 및 S126).
- <19> 상기 처리 과정을 보다 상세히 설명하면 다음과 같다. 먼저, 중고콘텐츠를 판매하고자 하는 단말(110)은 중고서버(120)에게 중고콘텐츠정보를 전송하여 중고 콘텐츠 등록을 요청한다(S102). 즉, 단말(110)은 재판매하고자 하는 콘텐츠에 대한 고유번호(ID), 그 콘텐츠에 대한 잔여 사용권한(예컨대, 잔여 재생횟수, 잔여 재생가능 기간 등), 판매 가격 및 판매자정보를 포함한 중고콘텐츠정보를 중고서버(120)에게 전송한다. 이 때, 상

기 중고컨텐츠정보에 포함된 컨텐츠 ID 및 잔여사용권한은 기 저장된 컨텐츠 정보로부터 추출한 정보이고, 판매가격 및 판매자정보는 사용자가 입력한 정보이다. 따라서 단말(110)의 사용자는 단말(110)의 키를 조작하여 재판매하고자 하는 컨텐츠를 선택한 후 해당 컨텐츠의 판매가격 및 사용자정보를 입력한 후 '중고컨텐츠 등록'을 선택함으로써 해당 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠 등록을 요청할 수 있다. 만일, 해당 단말(110)의 전화번호를 판매자정보로 설정하는 경우 사용자는 판매가격정보만을 입력하면 된다.

<20> 이와 같이 하여 단말(110)이 중고컨텐츠등록을 요구하면(S102) 중고서버(120)는 그 중고컨텐츠정보를 임시저장하고(S104), 단말(110)에게 대응되는 컨텐츠에 대한 삭제를 요구한다(S106). 단말(110)이 상기 삭제요구에 대한 응답으로 대응되는 컨텐츠를 삭제한 후(S108) 중고서버(120)에게 컨텐츠 삭제완료를 하면(S110), 중고서버(120)는 상기 과정(S104)에서 임시 저장된 중고컨텐츠정보를 중고컨텐츠 DB에 등록한다(S112).

<21> 도 5a는 본 발명의 제1 실시 예에 따라 컨텐츠를 재판매하기 위해 중고컨텐츠를 관리하는 데이터베이스 구조에 대한 예시도이다. 즉, 컨텐츠서버와 중고서버가 동일한 경우 중고서버가 중고컨텐츠로 등록된 정보를 관리하기 위한 중고컨텐츠 DB(400)에 대한 예시도이다.

<22> 도 5a를 참조하면, 중고컨텐츠 DB(400)는 ID(410)/잔여재생정보(420)/판매가격(430)/판매자정보(440) 필드를 포함한다. ID(410)필드는 재판매대상 컨텐츠에 대한 식별기호를 저장하고, 잔여재생정보(420)는 해당 컨텐츠에 대한 잔여재생정보(일명, 잔여사용권한)를 저장하고, 판매가격(430)은 해당 컨텐츠의 중고판매가격정보를 저장하고, 판매자정보(440)는 해당 컨텐츠를 재판매하고자 하는 사용자의 정보(예컨대, 전화번호 등)를 저장한다.

<23> 특히, 잔여재생정보(420)는 해당 콘텐츠를 재판매하고자 하는 사용자가 구매할 당시의 재생정보(예컨대, 재생횟수 및 재생가능 기간 등)에서 해당 사용자가 사용한 만큼을 감한 정보를 저장한다. 예를 들어, 해당 사용자가 해당 콘텐츠를 구매할 당시 재생가능횟수가 100회이고, 상기 사용자가 그 콘텐츠를 50회 사용하였으면 잔여재생정보(420)에는 '50회'가 저장된다. 만일 최초 판매시 해당 콘텐츠에 대한 사용권한이 무제한적이었다면 이 때 잔여재생정보(420)는 이를 나타내기 위한 소정의 정보(예컨대, '무제한' 등)가 저장될 것이다.

<24> 또한, 중고콘텐츠 DB(400)에는 해당 콘텐츠에 대한 실제 데이터 정보가 저장되지 않았는데 이는 중고서버와 콘텐츠서버가 동일하기 때문이다. 즉, 통상적인 콘텐츠서버는 콘텐츠를 도 4a에 예시된 바와 같은 구조로 콘텐츠를 관리하는데, 중고콘텐츠(DB)(400)의 ID(410)와 도 4a에 예시된 콘텐츠DB(200)의 ID(210)를 일치시키면 그 콘텐츠 ID에 의해 해당 콘텐츠의 실제 데이터 정보를 찾을 수 있으므로 중고콘텐츠 DB(400)에는 해당 콘텐츠에 대한 실제 데이터 정보를 저장하지 않는다.

<25> 한편, 도 4b에 예시된 판매관리 DB(300)는 해당 콘텐츠에 대한 초기 판매정보를 관리하는 데이터베이스에 대한 예로서, 판매관리 DB(300)의 판매가격(320) 필드에는 ID(310)에 저장된 ID에 대응되는 콘텐츠에 대한 초기 판매가격정보가 저장되고, 재생권한정보(330) 필드에는 해당 콘텐츠에 대한 초기 재생권한정보가 저장된다.

<26> 상기 일련의 과정들(S102 내지 S112)을 거쳐 중고콘텐츠에 대한 정보를 등록한 중고서버(120)는 그 중고콘텐츠에 대한 판매정보를 소정의 양식으로 사용자들에게 제공한다. 예를 들어, 중고서버(120)는 중고콘텐츠의 콘텐츠 이름, 잔여 사용권한 정보 및 판

매가격정보를 중고서버(120)에 접속한 단말들에게 제공한다(과정 미도시). 그리고 중고서버(120)는 임의의 단말이 중고컨텐츠를 구매할 것을 기다린다.

<27> 만일 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 사용자(구매자)가 단말(130)을 이용하여 중고서버(120)에 접속한 후 중고컨텐츠 정보를 보고 소정의 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠 구매를 요구하면(S114), 중고서버(120)는 중고컨텐츠 DB(400)에 저장된 중고컨텐츠정보 및 컨텐츠DB(200)에 저장된 컨텐츠데이터와 상기 구매자정보(예컨대, 전화번호 등)를 결합하여 중고컨텐츠를 생성한 후(S116) 그 중고컨텐츠를 해당 단말(130)에게 제공한다(S118). 그리고 중고서버(120)는 구매자(단말(130))에게 해당 컨텐츠에 대한 요금을 청구한 후(S120) 구매자(단말(130))가 해당 요금을 지불하면(S122) 해당 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠 판매정보를 컨텐츠 판매자(단말(110))에게 알린다(S124). 그리고 구매자(단말(130))가 지불한 중고컨텐츠 요금에서 소정의 수수료를 제한 금액을 판매자(단말(110))에게 제공한다(S126). 도 2의 예에서는 중고컨텐츠에 대한 요금이 완불된 후에 판매자에게 판매정보를 알리고 및 판매요금을 보상하는 경우에 대한 예를 도시하였지만, 상기 판매정보를 알리고 판매요금을 보상하는 시기는 변동 가능하다. 예컨대, 중고서버(120)가 구매자(단말(130))에게 중고컨텐츠를 제공한 후 요금을 청구하기 전에 판매정보를 판매자(단말(110))에게 미리 알려줄 수도 있는 것이다.

<28> 또한, 중고서버(120)가 판매자(단말(110))에게 중고컨텐츠의 판매요금을 보상하는 방식은 다양한 방식을 적용하는 것이 가능하다. 예를 들어, 해당 단말(110)을 이용하여 소정시간동안 무료통화를 할 수 있도록 하거나, 사이버머니를 제공하거나, 해당 단말(110) 사용자의 계좌로 소정금액을 입금하는 등의 방식을 적용하는 것이 가능하다.

<29> 도 3은 본 발명의 제2 실시 예에 따른 콘텐츠 재판매 방법에 대한 처리 절차도이다. 도 3의 예에서는 콘텐츠를 최초로 제공한 서버(일명, 콘텐츠서버)와 그 콘텐츠를 재판매하는 서버(일명, 중고서버)가 서로 다른 경우에 대하여 예시하였다. 도 3에 예시된 콘텐츠 재판매 방법은 도 2에 예시된 콘텐츠 재판매 방법과 비교할 때 콘텐츠를 재판매하고자 하는 단말이 재판매 대상 콘텐츠를 중고서버에게 업로드하는 과정을 더 포함한다. 이는 도 3에 예시된 콘텐츠 재판매 방법은 콘텐츠서버와 중고서버가 서로 다른 경우에 대한 처리 방법이기 때문에 중고서버에 재판매대상 콘텐츠가 저장되어 있지 않기 때문이다.

<30> 도 3을 참조하면, 본 발명의 제2 실시 예에 따른 콘텐츠 재판매 방법은 중고콘텐츠 등록과정(S202 내지 S216)과, 중고콘텐츠 판매과정(S218 내지 S226)과, 판매결과처리과정(S228 및 S230)을 포함한다. 즉, 콘텐츠서버로부터 단말을 이용하여 소정의 콘텐츠를 구매한 사용자(판매자)가 본 발명의 제2 실시 예에 따라 그 콘텐츠를 재판매하고자 하는 경우 상기 사용자는 그 콘텐츠가 저장된 단말(110)을 이용하여 중고서버(125)에 접속한 후 재판매하고자 하는 콘텐츠(일명, 중고 콘텐츠)를 중고서버(125)에 등록한다(S202 내지 S216). 그러면, 중고서버(125)는 중고콘텐츠를 구매하고자 하는 구매자(단말(130))의 요청을 받아 이를 처리한 후(S218 내지 S226) 그 결과를 판매자(단말(110))에게 전달한다(S228 및 S229).

<31> 상기 처리 과정을 보다 상세히 설명하면 다음과 같다. 먼저, 중고콘텐츠를 판매하고자 하는 단말(110)은 중고서버(125)에게 중고콘텐츠정보를 전송하여 중고콘텐츠 등록을 요청한다(S202). 즉, 단말(110)은 재판매하고자 하는 콘텐츠에 대한 고유번호(ID), 그 콘텐츠에 대한 잔여 사용권한(예컨대, 잔여 재생횟수, 잔여 재생가능기간 등), 해당

컨텐츠의 파일크기, 판매가격 및 판매자정보를 포함한 중고컨텐츠정보를 중고서버(125)에게 전송한다. 이 때, 상기 중고컨텐츠정보에 포함된 컨텐츠 ID, 잔여사용권한 및 해당 컨텐츠의 파일크기는 기 저장된 컨텐츠 정보로부터 추출한 정보이고, 판매가격 및 판매자정보는 사용자가 입력한 정보이다. 따라서 단말(110)의 사용자는 단말(110)의 키를 조작하여 재판매하고자 하는 컨텐츠를 선택한 후 해당 컨텐츠의 판매가격 및 사용자정보를 입력한 후 '중고컨텐츠 등록'을 선택함으로써 해당 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠 등록을 요청할 수 있다. 만일, 해당 단말(110)의 전화번호를 판매자정보로 설정하는 경우 사용자는 판매가격정보만을 입력하면 된다.

<32> 이와 같이 단말(110)이 중고컨텐츠등록을 요구하면(S202) 중고서버(125)는 그 중고컨텐츠정보를 임시저장하고(S204), 단말(110)에게 등록승인메시지를 전송한다(S206). 이 때 등록승인메시지란 단말(110)에게 컨텐츠 업로드를 개시하라는 의미의 메시지이다. 상기 등록승인메시지를 수신한 단말(110)은 재판매하고자 하는 컨텐츠를 중고서버(125)에게 업로드한다(S208).

<33> 상기 컨텐츠에 대한 업로드가 완료되면 중고서버(125)는 단말(110)에게 업로드된 컨텐츠를 삭제할 것을 요구하고(S210), 단말(110)은 그에 대한 응답으로 해당 컨텐츠를 삭제한 후(S212) 중고서버(125)에게 컨텐츠 삭제 완료보고를 한다(S214). 한편, 중고서버(125)는 단말(110)로부터의 컨텐츠 삭제 완료보고를 받은 후 상기 단말(110)의 요청대로 해당 컨텐츠 및 그 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠정보를 중고컨텐츠DB에 등록한다(S216).

<34> 도 5b는 본 발명의 제2 실시 예에 따라 컨텐츠를 재판매하기 위해 중고컨텐츠를 관리하는 데이터베이스 구조에 대한 예시도이다. 즉, 컨텐츠서버와 중고서버가 서로 다른

경우 중고서버가 중고컨텐츠로 등록된 정보 및 컨텐츠를 관리하기 위한 중고컨텐츠 DB(500)에 대한 예시도이다.

<35> 도 5b를 참조하면, 중고컨텐츠 DB(500)는 ID(510)/잔여재생정보(520)/판매가격(530)/판매자정보(540)/데이터(550) 필드를 포함한다. 즉 중고컨텐츠 DB(500)는 도 5a에 예시된 중고컨텐츠 DB(400)와 비교할 때 데이터(550)필드만을 더 포함한다. 데이터(550) 필드는 재판매대상이 되는 컨텐츠의 실제 데이터 정보를 저장한다.

<36> 상기 일련의 과정들(S202 내지 S216)을 거쳐 중고컨텐츠에 대한 정보 및 컨텐츠데이터를 등록한 중고서버(125)는 그 중고컨텐츠에 대한 판매정보를 소정의 양식으로 사용자들에게 제공한다. 그 구체적인 양식에 대한 예는 본 발명의 제1 실시 예의 경우와 유사하므로 생략한다.

<37> 만일 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 사용자(구매자)가 단말(130)을 이용하여 중고서버(125)에 접속한 후 중고컨텐츠 정보를 보고 소정의 컨텐츠에 대한 중고컨텐츠 구매를 요구하면(S218), 중고서버(125)는 도 2에 예시된 본 발명의 제1 실시 예의 경우와 유사한 절차를 거쳐서 중고컨텐츠 판매 및 판매결과 처리를 수행한다(S220 내지 S230). 즉, 중고서버(125)는 단말(130)로부터의 중고컨텐츠 구매요구에 응답하여 중고컨텐츠 DB(500)에 저장된 중고컨텐츠 정보 및 단말(130) 정보(예컨대, 전화번호 등)에 의거하여 단말(130)에게 제공할 중고컨텐츠를 생성하여(S220) 그 중고컨텐츠를 단말(130)에게 제공한다(S222). 그리고 중고서버(125)는 구매자(단말(130))에게 해당 중고컨텐츠에 대한 요금을 청구한 후(S224) 구매자(단말(130))가 해당 요금을 지불하면(S226) 그 중고컨텐츠 판매정보를 컨텐츠 판매자(단말(110))에게 알린다(S228). 그리고 구매자(단말(130))

이 지불한 중고컨텐츠 요금에서 소정의 수수료를 제한 금액을 판매자(단말(110))에게 제공한다(S230).

<38> 도 3의 예에서는 중고컨텐츠에 대한 요금이 완불된 후에 판매자(단말(110))에게 판매정보를 알리고 판매요금을 보상하는 경우에 대한 예를 도시하였지만, 상기 판매정보를 알리고 판매요금을 보상하는 시기는 변동 가능하다. 또한, 중고서버(125)가 판매자(단말(110))에게 중고컨텐츠의 판매요금을 보상하는 방식은 다양한 방식을 적용하는 것이 가능하다. 상기 판매정보를 알리고 판매요금을 보상하는 시기 및 보상방식에 대한 구체적인 예는 도 2를 참조한 설명에서 언급하였으므로 생략한다.

<39> 도 6은 본 발명의 제1 및 제2 실시 예에 따라 컨텐츠를 재판매하기 위해 중고컨텐츠와 단말기간에 송/수신하는 데이터(600) 포맷에 대한 예시도이다.

<40> 도 6을 참조하면 컨텐츠 거래를 위해 컨텐츠서버 또는 중고서버와 단말간에 송/수신하는 컨텐츠 데이터(600)는 ID(610)/이름(620)/사용자정보(630)/잔여재생정보(640)/크기(650)/데이터(660)를 포함한다. 각 항목별 내용은 도 5a 및 도 5b에 예시된 데이터베이스 구조의 해당 필드에 저장되는 내용과 동일한 내용이 저장된다. 한편, 사용자정보(630)는 해당 데이터의 상태에 따라 다른 값이 저장된다. 예를 들면 상기 컨텐츠 데이터(600)가 서버로부터 단말로 전달되는 경우 사용자정보(630) 영역에는 구매자의 사용자정보(예컨대, 전화번호 등)가 저장되고 상기 컨텐츠 데이터(600)가 단말로부터 서버로 전달되는 경우 사용자정보(630) 영역에는 판매자의 사용자정보(예컨대, 전화번호 등)가 저장된다. 한편, 상기 컨텐츠 데이터(600)가 단말에 저장될 경우 상기 사용자정보(630) 영역에 저장된 데이터는 삭제하는 것이 가능하다. 이는 사용자정보(630) 영역에 저장될 해당 단말의 전화번호는 이미 단말의 내부 메모리에 저장되어 있기 때문이다.

<41> 상술한 본 발명의 설명에서는 구체적인 실시 예에 관해 설명하였으나, 여러 가지 변형이 본 발명의 범위에서 벗어나지 않고 실시할 수 있다. 따라서 본 발명의 범위는 설명된 실시 예에 의하여 정할 것이 아니고 특허청구범위와 특허청구범위의 균등한 것에 의해 정해 져야 한다.

【발명의 효과】

<42> 상술한 바와 같은 본 발명의 콘텐츠 재판매 방법은 유료 콘텐츠가 삭제되는 시점에 남아 있는 잔여 사용권한에 대한 비용을 사용자가 회수할 수 있도록 함으로써 상기 사용자는 해당 콘텐츠 구매시 지불한 금액 중 잔여 사용권한에 대한 비용을 허비하지 않게 된다는 장점이 있다. 또한 휴대기기 사용자들이 자신이 구매한 콘텐츠를 재판매함으로써 그 휴대기기를 통해 새로운 수익을 창출할 수 있으며, 콘텐츠 제공자는 상기 재판매에 대한 수수료를 부과함으로써 또 다른 수익구조를 형성할 수 있다. 한편 상기 중고콘텐츠를 구매하는 사용자들은 저렴한 가격에 해당 콘텐츠를 구매할 수 있다는 장점이 있다.

<43> 또한 이미 절판된 콘텐츠(예컨대, 음반 등)에 대해서도 해당 콘텐츠를 이전에 구매하여 저장하고 있는 사용자가 잔여 사용권한을 재판매함으로써 원하는 사람이 원하는 시점에 해당 콘텐츠를 이용하도록 할 수 있다는 장점이 있다.

<44> 마지막으로 본 발명은 휴대 기기를 이용한 콘텐츠 시장을 활성화시킬 수 있다는 효과가 있다.

1020030010349

출력 일자: 2003/4/1

【특허청구범위】**【청구항 1】**

통신망을 이용하여 소정의 콘텐츠를 재판매하고자 하는 판매자의 요청에 응답하여 판매단말로부터 재판매 대상 콘텐츠에 대한 판매정보를 입력받아 중고컨텐츠로 등록하는 제1 과정과,

상기 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 구매자의 요청에 응답하여 대응되는 중고컨텐츠를 구매단말에게 제공하고 그 판매정보를 상기 판매단말에게 전송하는 제2 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 2】

제1항에 있어서,

상기 구매자에게 상기 중고컨텐츠에 대한 요금을 부과한 후 상기 판매자에게 상기 중고컨텐츠 판매요금을 보상하는 제3 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 3】

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 제1 과정은

판매단말로부터 재판매될 콘텐츠의 식별기호, 잔여사용권한, 판매가격 및 판매자 정보를 포함하는 판매정보를 수신하여 임시저장하는 제1-1 과정과,

판매단말에게 대응되는 콘텐츠의 삭제를 요청하는 제1-2 과정과,

판매단말로부터 대응되는 콘텐츠의 삭제완료보고를 수신하여 그 콘텐츠를 중고컨텐츠로 등록하는 제1-3 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 4】

제3항에 있어서, 상기 제1-3 과정에서 등록된 중고컨텐츠는 콘텐츠 식별기호, 잔여사용권한, 판매가격 및 판매자정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 5】

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 제1 과정은

판매단말로부터 재판매될 콘텐츠의 식별기호, 잔여사용권한, 파일크기, 판매가격 및 판매자정보를 포함하는 판매정보를 수신하여 임시저장하는 제1-4 과정과,

판매단말에게 대응되는 콘텐츠데이터를 업로드할 것을 요청하는 제1-5 과정과,

상기 콘텐츠데이터의 업로드가 완료되면 판매단말에게 대응되는 콘텐츠의 삭제를 요청하는 제1-6 과정과,

판매단말로부터 대응되는 콘텐츠의 삭제완료보고를 수신하여 그 콘텐츠를 중고컨텐츠로 등록하는 제1-7 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 6】

제5항에 있어서, 상기 제1-7 과정에서 등록된 중고컨텐츠는 컨텐츠 식별기호, 잔여 사용권한, 판매가격, 판매자정보 및 컨텐츠데이터를 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 7】

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 제2 과정은

상기 구매자의 요청에 응답하여 상기 등록된 중고컨텐츠의 판매정보 및 구매자정보에 의거하여 중고컨텐츠데이터를 생성하는 제2-1 과정과,

상기 중고컨텐츠데이터를 구매단말에게 전송하는 제2-2 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 8】

제2항에 있어서, 상기 제3 과정은

상기 구매자가 지불한 중고컨텐츠 요금 중 소정의 수수료를 제한 금액을 상기 판매자에게 보상하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 9】

통신망을 이용하여 소정의 콘텐츠를 재판매하고자 하는 판매자의 요청에 응답하여 판매단말로부터 재판매 대상 콘텐츠에 대한 판매정보를 입력받아 중고컨텐츠로 등록하는 제1 과정과,

상기 중고컨텐츠를 구매하고자 하는 구매자의 요청에 응답하여 대응되는 중고컨텐츠를 구매단말에게 제공하고 상기 구매자에게 중고컨텐츠에 대한 요금을 부과하는 제2 과정과,

상기 중고컨텐츠 판매정보를 상기 판매단말에게 전송하는 제3 과정과,

상기 판매자에게 상기 중고컨텐츠 판매요금을 보상하는 제4 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 10】

제9항에 있어서, 상기 제1 과정은

판매단말로부터 재판매될 콘텐츠의 식별기호, 잔여사용권한, 판매가격 및 판매자 정보를 포함하는 판매정보를 수신하여 임시저장하는 제1-1 과정과,

판매단말에게 대응되는 콘텐츠의 삭제를 요청하는 제1-2 과정과,

판매단말로부터 대응되는 콘텐츠의 삭제완료보고를 수신하여 그 콘텐츠를 중고컨텐츠로 등록하는 제1-3 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 재판매 방법.

【청구항 11】

제11항에 있어서, 상기 제1-3 과정에서 등록된 중고컨텐츠는 컨텐츠 식별기호, 잔여사용권한, 판매가격 및 판매자정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 12】

제9항에 있어서, 상기 제1 과정은

판매단말로부터 재판매될 컨텐츠의 식별기호, 잔여사용권한, 파일크기, 판매가격 및 판매자정보를 포함하는 판매정보를 수신하여 임시저장하는 제1-4 과정과,

판매단말에게 대응되는 컨텐츠데이터를 업로드할 것을 요청하는 제1-5 과정과,

상기 컨텐츠데이터의 업로드가 완료되면 판매단말에게 대응되는 컨텐츠의 삭제를 요청하는 제1-6 과정과,

판매단말로부터 대응되는 컨텐츠의 삭제완료보고를 수신하여 그 컨텐츠를 중고컨텐츠로 등록하는 제1-7 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 13】

제12항에 있어서, 상기 제1-7 과정에서 등록된 중고컨텐츠는 컨텐츠 식별기호, 잔여사용권한, 판매가격, 판매자정보 및 컨텐츠데이터를 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【청구항 14】

제9항에 있어서, 상기 제2 과정은

상기 구매자의 요청에 응답하여 상기 등록된 중고컨텐츠의 판매정보 및 구매자정보에 의거하여 중고컨텐츠데이터를 생성하는 제2-1 과정과,

상기 중고컨텐츠데이터를 구매단말에게 전송하는 제2-2 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

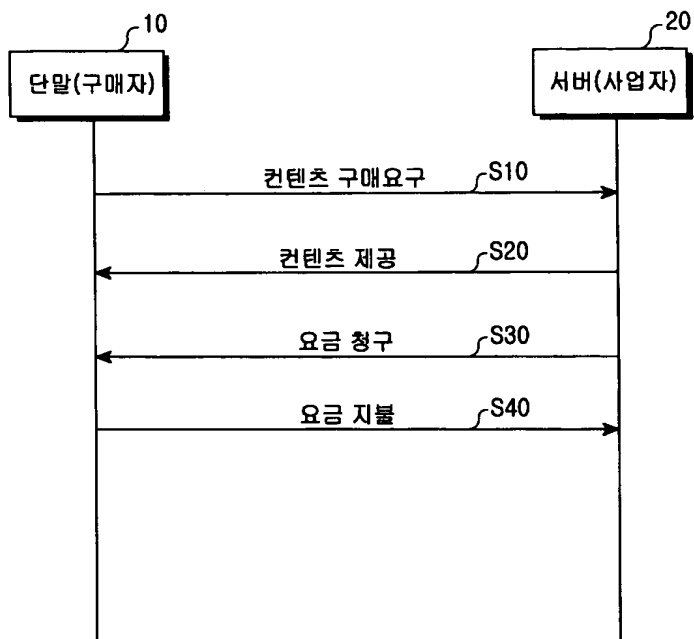
【청구항 15】

제9항에 있어서, 상기 제3 과정은

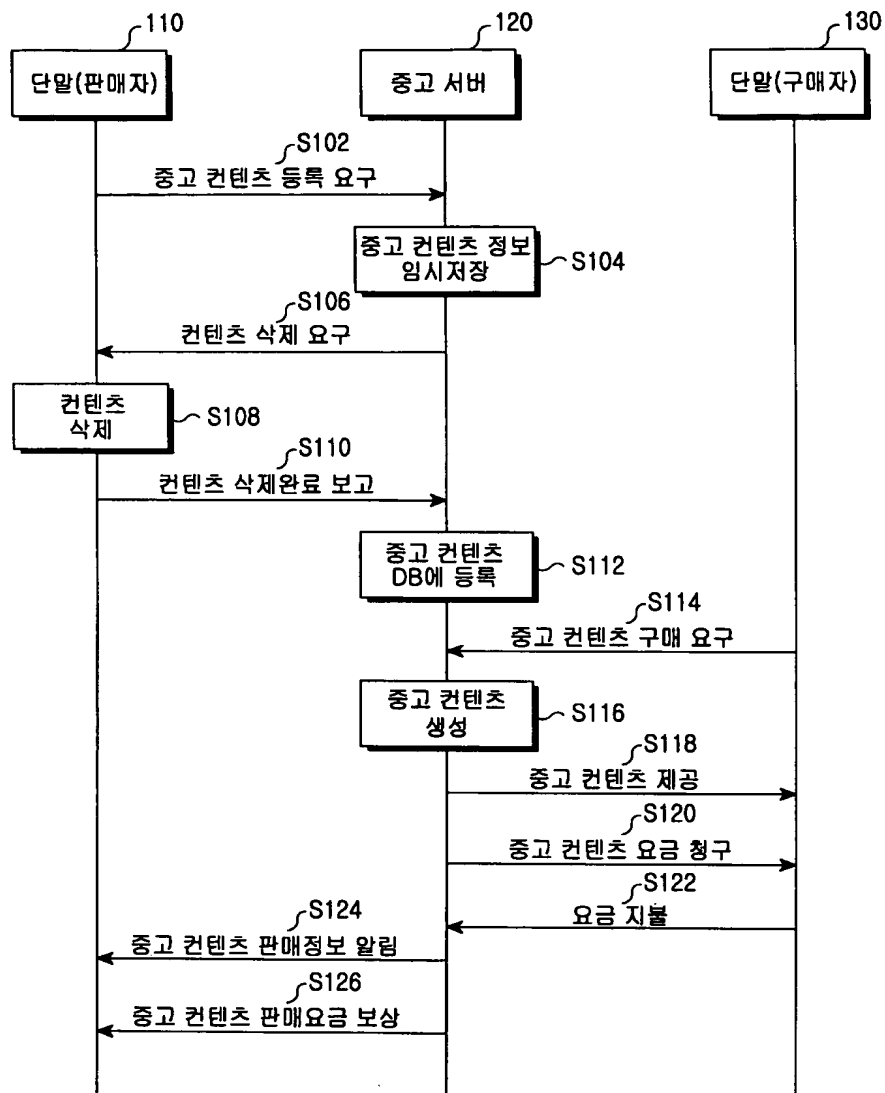
상기 구매자가 지불한 중고컨텐츠 요금 중 소정의 수수료를 제한 금액을 상기 판매자에게 보상하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 재판매 방법.

【도면】

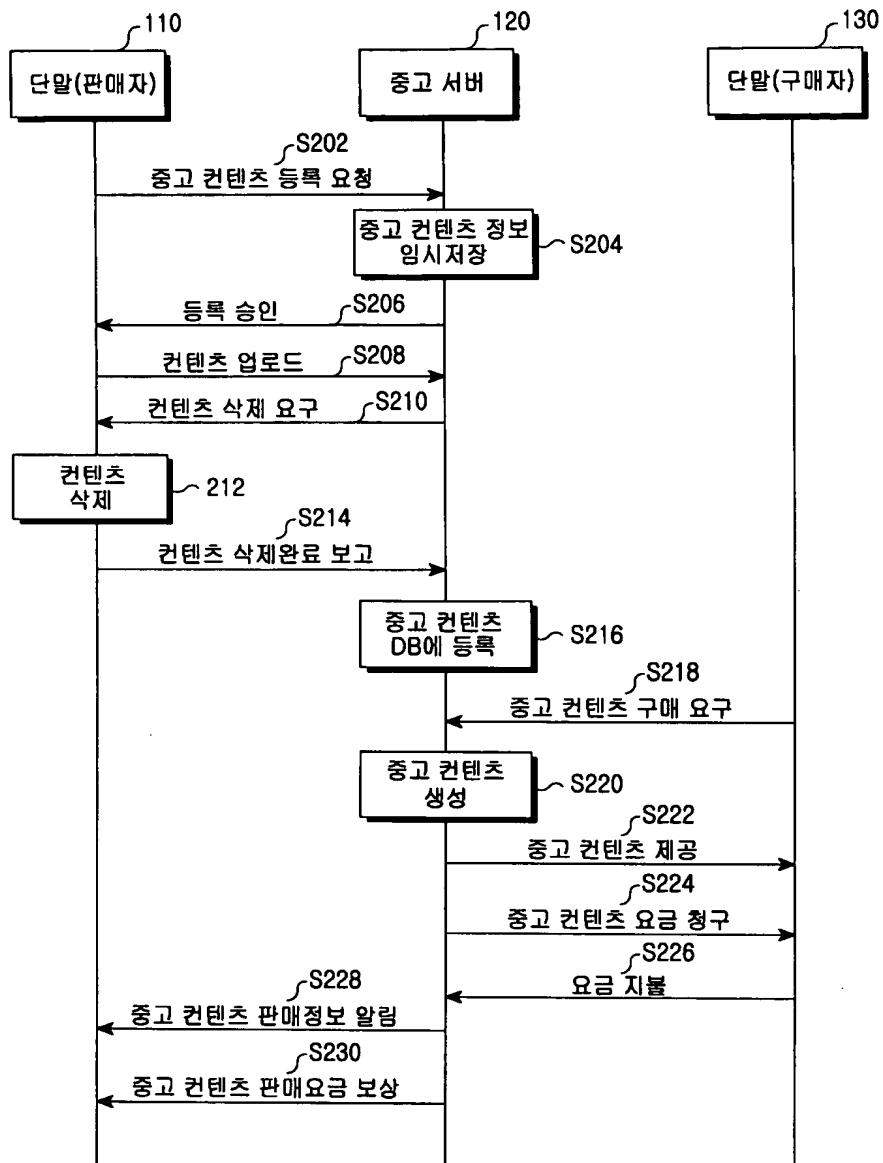
【도 1】



【도 2】



【도 3】



【도 4a】

컨텐츠 DB (200)	
	ID (210)
	이름 (220)
	제작자 (230)
	크기 (240)
	데이터 (250)

【도 4b】

판매관리 DB (300)	
	ID (310)
	판매가격 (320)
	재생 권한 정보 (330)

【도 5a】

중고 컨텐츠 DB (400)	
	ID (410)
	잔여 재생 정보 (420)
	판매 가격 (430)
	판매자 정보 (440)



1020030010349

출력 일자: 2003/4/1

【도 5b】

중고 콘텐츠 DB (500)	
	ID (510)
	잔여 재생 정보 (520)
	판매 가격 (530)
	판매자 정보 (540)
	데이터 (550)

【도 6】

600

ID (610)	이름 (620)	사용자 정보 (630)	잔여 재생 정보 (640)	크기 (650)	데이터 (660)
-------------	-------------	-----------------	-------------------	-------------	--------------